

# Πλαίσιο Περιεχομένου Εκπαίδευσης 06 Κοινωνικές Επαφές

Περιγραφή της Εκπαιδευτικής Ενότητας 06



# Πλαίσιο Περιεχομένου Εκπαίδευσης

## 6. Κοινωνικές Επαφές

<b>Τίτλος ενότητας:</b>	6. Κοινωνικές Επαφές
<b>Προβλεπόμενος χρόνος ολοκλήρωσης</b>	~ 6 ώρες
<b>Περιγραφή της ενότητας</b>	Η ενότητα θα παρέχει πληροφορίες για τις ψηφιακές τεχνολογίες επικοινωνίας και τις βασικές πληροφορίες και τη χρήση τους. Παρέχονται βασικές οδηγίες για τη δημιουργία και την επεξεργασία του περιεχομένου με την ενσωμάτωση άλλων πόρων πολυμέσων. Επεξεργασία περιεχομένου με άλλους χρήστες σε διαφορετικά δίκτυα. Ανάλυση των κινδύνων και τις πιθανές συνέπειες της κοινής χρήσης περιεχομένου που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα. Συμβουλές για τη σωστή χρήση του υλικού τρίτων ή για την επεξεργασία του σύμφωνα με τα πνευματικά δικαιώματα.
<b>Εκπαιδευτικοί στόχοι</b>	Οι συμμετέχοντες στο μάθημα θα μάθουν να: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργούν και επεξεργάζονται το δικό τους περιεχόμενο στο Διαδίκτυο και λογισμικό που δεν βασίζεται στο Διαδίκτυο</li> <li>• Σέβονται τις πολιτικές και τις άδειες πνευματικών δικαιωμάτων, την τήρηση των ηθικών και ηθικών δικαιωμάτων των κατόχων και την παραβίαση της εμπορικής ιδιοκτησίας.</li> <li>• Μοιράζονται περιεχόμενο με άλλους χρήστες που προάγουν την κοινωνική ένταξη</li> </ul>
<b>Βήματα</b>	Τα βήματα για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων είναι τα ακόλουθα: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Πραγματοποιήστε την αυτοαξιολόγηση Mandala πριν από την ενότητα για να αξιολογήσετε το επίπεδο των ψηφιακών ικανοτήτων σύμφωνα με το μοντέλο της κλίμακας Likert.</li> <li>• Διαβάστε βασικές οδηγίες και γνώσεις σχετικά με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Επεξεργαστές κειμένου</li> <li>○ Λογισμικό και πλατφόρμες επεξεργασίας εικόνων</li> <li>○ Λογισμικό και πλατφόρμες επεξεργασίας βίντεο</li> <li>○ Κοινωνικά δίκτυα</li> </ul> </li> <li>• Εκτελέστε πρακτικές εργασίες. Θα δοθούν στους μαθητές πραγματικές καταστάσεις για να χρησιμοποιήσουν επαρκώς τα ψηφιακά εργαλεία</li> <li>• Εκτελέστε δραστηριότητες, π.χ. δημιουργία και επεξεργασία περιεχομένου πολυμέσων που ενσωματώνει κείμενο, εικόνες και βίντεο. κοινή χρήση περιεχομένου με άλλους χρήστες σε ένα φόρουμ, μια συνομιλία ή άλλα δίκτυα</li> <li>• Πραγματοποιήστε δραστηριότητα για να επεξεργαστείτε το περιεχόμενο άλλων χρηστών δίνοντας προσοχή στις πολιτικές πνευματικών δικαιωμάτων. Αυτό περιλαμβάνει τα δικαιώματα και την κοινή λογική των ανθρώπων στις εικόνες.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εκτελέστε ενδιάμεσες εργασίες (κουίζ, πολλαπλών επιλογών, T/F)</li> <li>• Αναζητήστε και εξοικειωθείτε με λέξεις-κλειδιά στο γλωσσάρι</li> <li>• Πραγματοποιήστε το τελικό τεστ αυτοαξιολόγησης στο τέλος της ενότητας</li> <li>• Πραγματοποιήστε την τελική αυτοαξιολόγηση με το Mandala και συγκρίνετε την με την προηγούμενη. Στόχος είναι η οπτικοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας μετά την ολοκλήρωση της ενότητας.</li> </ul>
<b>Υλικά</b>	
Μαθησιακό περιεχόμενο	<p>Η ενότητα θα παρέχει πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας, επεξεργασίας και κοινής χρήσης ψηφιακού περιεχομένου (κείμενο, βίντεο, φωτογραφίες) μέσω Διαδικτύου και λογισμικού και πλατφορμών που δεν βασίζονται στο Διαδίκτυο μέσω:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• H5p (διαδραστική παρουσίαση, διαδραστικά βίντεο, flashcards)</li> <li>• Φόρουμ Moodle</li> <li>• Βιβλίο Moodle</li> <li>• Γλωσσάρι Moodle</li> <li>• Exe-learning (αυτοαξιολόγηση σε μορφή HTML5)</li> <li>• Εξωτερικοί σύνδεσμοι</li> </ul>
Μαθησιακό περιεχόμενο στο Moodle	<p>Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα παρουσιαστεί ως εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Φόρουμ για κοινή χρήση περιεχομένου και αλληλεπίδραση με άλλους συμμετέχοντες</li> <li>2. Διαδραστικές παρουσιάσεις H5P για να δώσετε μια επισκόπηση και να ολοκληρώσετε ενδιάμεσες εργασίες, για να εξηγήσετε τον τρόπο ενσωμάτωσης πολυμέσων σε περιεχόμενο που δημιουργείτε από εσάς</li> <li>3. Διαδραστικά βίντεο H5p για ενσωμάτωση ποικίλου περιεχομένου και παροχή πληροφοριών</li> <li>4. Δραστηριότητες H5P: κουίζ, drag and drop, T/F, επιλέξτε τις σωστές δηλώσεις ενσωματωμένες σε παρουσιάσεις και βίντεο</li> <li>5. Σύνδεσμοι και ιστοσελίδες για κοινή χρήση εξωτερικών πόρων/ πληροφοριών</li> <li>6. Γλωσσάρι με λέξεις-κλειδιά</li> <li>7. αυτοαξιολόγηση exe-learning για έλεγχο της κατανόησης της ενότητας και των βασικών εννοιών</li> </ol>
Δραστηριότητες/Καθήκοντα	<p>Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να ολοκληρώσουν τις παρακάτω δραστηριότητες:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Να Διαβάσουν τις πληροφορίες φόντου</li> <li>2. Να χρησιμοποιήσουν την αυτοαξιολόγηση Mandala πριν από την ενότητα και να αυτοαξιολογήσουν τις δικές τους ψηφιακές ικανότητες σύμφωνα με την ενότητα</li> <li>3. Να ελέγξουν τις λέξεις-κλειδιά στο γλωσσάρι κάθε φορά που συνδέονται</li> </ol>

	<p>4. Να διαβάσουν τις παρουσιάσεις H5P, να απαντήσουν σε κουίζ, να ελέγξουν τα αποτελέσματα και, εάν χρειάζεται, να αναθεωρήσουν</p> <p>5. Να ολοκληρώσουν τις πρακτικές δραστηριότητες, δημιουργήσουν το δικό του περιεχόμενο και μοιράσουν στο φόρουμ</p> <p>6. Να ολοκληρώσουν πρακτικές δραστηριότητες: ανάλυση του περιεχόμενου τρίτων στο Διαδίκτυο, επεξεργασία τηρώντας τις πολιτικές πνευματικών δικαιωμάτων και τις άδειες</p> <p>7. Να πραγματοποιήσουν το τελικό τεστ αυτοαξιολόγησης στο τέλος της ενότητας</p> <p>8. Να χρησιμοποιήσουν την τελική αυτοαξιολόγηση Mandala για να αυτοαξιολογήσουν τις νέες ψηφιακές ικανότητες που αποκτήθηκαν μετά την ενότητα</p>		
Εξωτερικοί πόροι	OER links, videos, εικόνες (από το Pixabay)		
<b>Αξιολόγηση</b>	<p>Η γνώση θα αξιολογηθεί μέσω ενδιάμεσων διαδραστικών δραστηριοτήτων στο H5P και μια τελική αυτοαξιολόγηση θα εισαχθεί στο τέλος της ενότητας.</p> <p>Οι εκπαιδευόμενοι θα κληθούν να αυτοαξιολογήσουν τις δικές τους ψηφιακές ικανότητες στην αρχή και στο τέλος της ενότητας μέσω της αυτοαξιολόγησης Mandala. Είναι προσωπικό, αλλά θα μπορούσε επίσης να μοιραστεί με τον εκπαιδευτή αν χρειαστεί.</p>		
Μαθησιακά αποτελέσματα με όρους δεξιοτήτων	<b>Γνώσεις</b>	<b>Δεξιότητες</b>	<b>Συμπεριφορές</b>
	<p>Να γνωρίζουν τα κατάλληλα εργαλεία αναζήτησης, δημιουργίας και χρήσης ψηφιακού περιεχομένου με νόμιμο τρόπο</p>	<p>Να διακρίνει τα κατάλληλα εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου</p>	<p>Να δημιουργεί, να αναζητά και να χρησιμοποιεί ψηφιακό περιεχόμενο με νόμιμο τρόπο</p>
	<p>To implement digital content on the internet, paying attention to copyright in order to better communicate with people.</p>		
<b>Περιεχόμενο αξιολόγησης</b>	<p>Το τελικό αρχείο exe-learning περιέχει 20 ερωτήσεις που είναι όλες πολλαπλής επιλογής για τα θέματα της ενότητας.</p>		